シブサワ・コウ KT

川中島の合戦

操作ガイド



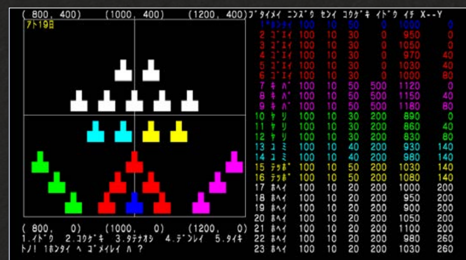
『川中島の合戦』とは



『川中島の合戦』は、戦術級のシミュレーションゲームです。プレイヤーは武田信玄となり、川中島で上杉謙信率いる本隊の壊滅を指揮します。20日以内に上杉謙信隊を発見し、壊滅させると勝利です。



「シミュレーションウォーゲーム 川中島の合戦」は、1981年10月26日に発売された戦術級のシミュレーションゲーム。
コンピュータのゲームがまだほとんどなかった時代に雑誌広告を出して1万本近く売れるヒットとなった。
シンプルながら、今も十分楽しめるシステムである。



昔のゲームは半角カタカナを使用していた



攻撃時の被害予測も確認できる



敵の本隊を見つけて攻撃せよ

目次

はじめにお読みください

ゲームを始める前に

インストール、アンインストールの方法については、下記URL のリンク先をご覧ください。
うまく動作しないときや、トラブルと思われる症状が出た場合は、起動画面の「はじめに」からReadmeを開き、「トラブルシューティング」をご確認ください。

Steam®版ゲームインストール方法
http://www.gamecity.ne.jp/steam/install.html

PDFマニュアルをご覧いただく前に

- このPDFに掲載されている説明書は、オリジナル版の説明書から、特にゲームの進行に役立つページを抜粋したものです。全ページは掲載されておりませんので、ご了承ください。
- 一部の表記、画面写真が、本製品と異なる場合があります。

※ Windows は、米国Microsoft Corporation の米国またはその他の国における登録商標または商標です。
※ Steam は、Valve Corporation の米国またはその他の国における登録商標または商標です。

ユーザーサポート

「製品が動作しない」「何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった」など、本製品に関するご質問・お問い合わせは、下記WEBサポートまでお寄せください。

※お手数ですが、お問い合わせの前に、「使用許諾契約書」の内容をよくご確認ください。本製品の「使用許諾契約書」はSteamストアページより確認できます(**http://store.steampowered.com/eula/724310_eula_1**)。

ユーザーサポートにお問い合わせの前に

ご使用のパソコンの環境や情報を「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」にてご確認ください。
「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」は以下のURL から無料でダウンロードできます。
http://www.gamecity.ne.jp/products/ksv/ksv.htm

WEBサポート **http://www.gamecity.ne.jp/support/**
※WEBサポートでは、上記ページ下段の「メールフォームへ」とお進みください。

ご注意
●ユーザーサポートは、日本語のみの受付となります。
●ゲームの攻略法やデータなどのご質問にはお答えいたしかねます。
●誠に勝手ながら本製品のサポートは発売日より3年間とさせていただきます。
●お買い間違いによる交換等は一切いたしておりません。

新製品のご案内（ホームページ）　**http://www.gamecity.ne.jp/**


アンケートにご協力ください
アンケートにお答えいただくと、もれなく電子マネー“GCコイン”をプレゼント！
くわしくは起動画面の「製品アンケート」より myGAMECITY ポイントサービスの詳細をご確認ください。

川中島の合戦マニュアル

◇ ゲームを起動する



ゲームを起動します。

read.meファイルを起動します。
read.meファイルには、オンラインユーザー登録などについて説明があります。

本製品のオンラインユーザー登録、アンケートにはシリアル番号が必要になります。シリアル番号の入手方法は、【はじめに】で表示されるread.meファイルをご確認ください。

◇ ゲームの始め方

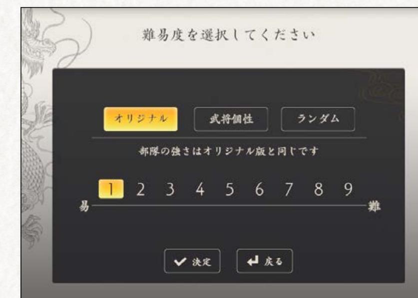
ゲームを起動し、ロゴ表示中にクリックすると、モード選択画面が表示されます。モードを選択します。



オリジナルモード	オリジナル版を再現したモードです。グラフィック表示はありません。想像力をフル活用して楽しめます。
リメイクモード	グラフィックや操作性をより遊びやすく進化させたモードです。初めてプレイされる方はこちらをお勧めします。

●リメイクモードで遊ぶ

①モード選択画面で「リメイクモード」をクリックします。
②難易度を選択します。数字が大きくなるほど、敵が強くなります。



オリジナル	各武将が率いる人数、戦意、攻撃の初期値は、固定です。
武将個性	各武将が率いる人数、戦意、攻撃の初期値は、武将の個性によります。
ランダム	各武将が率いる人数、戦意、攻撃の初期値は、毎回変わります。

③「決定」をクリックするとゲームが始まります。

●オリジナルモードで遊ぶ

①モード選択画面で「オリジナルモード」をクリックします。
②「漢字モードでプレイしますか？」(Y=YES,N=NO)と表示されます。漢字表示でプレイする場合はYを、カタカナのみ表示でプレイする場合はNを押します。
③「ゲームのレベルは？（0～9まで　大きいほど難しい）」と表示されます。プレイするレベルを、テンキーの0～9で入力すると、ゲームが始まります。

◇ ゲームの終わり方

敗北または勝利するとゲームが終了します。途中でのセーブはできません。
プレイの途中で終了する場合は、右上の「×」をクリックして終了できます。

●ゲームを終了する

①画面右下の「×」をクリックします。
②「ゲームを終了します　よろしいですか？」と表示されます。
③「はい」を選ぶとゲームを終了します。「いいえ」を選ぶとゲームに戻ります。

◇ ゲームの遊び方

プレイヤーは、川中島で上杉謙信率いる本陣の壊滅を指揮します。
20日以内に上杉謙信隊を発見し、壊滅させると勝利です。
武将数は武田軍、上杉軍とも同じで、全23部隊です。
「武将個性」「ランダム」(リメイクモードのみ)によって、武田軍の人数、戦意、攻撃が変わり、難易度の数字が大きいほど、上杉軍の人数、戦意、攻撃が増えます。

●部隊について

部隊の種類は6種類あります。
本隊、護衛隊、騎馬隊、槍隊、弓隊、鉄砲隊、歩兵隊で、移動(移動範囲)、攻撃(攻撃の強さ)が異なります。
命令は、本隊(部隊番号1)、護衛隊(2～6)、騎馬隊(7～9、)、槍隊(10、11)、弓隊(12、13)、鉄砲隊(14、15)、歩兵隊(16～23)の順番で出します。



部隊名	部隊数	攻撃	役割
本隊	1	50	武田信玄または上杉謙信隊。移動はできません。攻撃は歩兵の2.5倍です。攻撃範囲は大です。
護衛隊	5	30	本隊を護衛しています。移動はできません。攻撃は歩兵の1.5倍です。攻撃範囲は大です。
騎馬隊	3	50	移動は大(500)、移動と攻撃は歩兵の2.5倍、攻撃範囲は小です。索敵に適しています。
槍隊	3	30	移動は小(200)、攻撃は歩兵の1.5倍、攻撃範囲は小です。
弓隊	2	40	移動は小(200)、攻撃は歩兵の2倍、攻撃範囲は大です。
鉄砲隊	2	50	移動は小(200)、攻撃は歩兵の2.5倍、攻撃範囲は大です。
歩兵	7	20	移動は小(200)、攻撃は小、攻撃範囲は小です。

※「攻撃」は、オリジナルの初期状態です。難易度によって変わります。

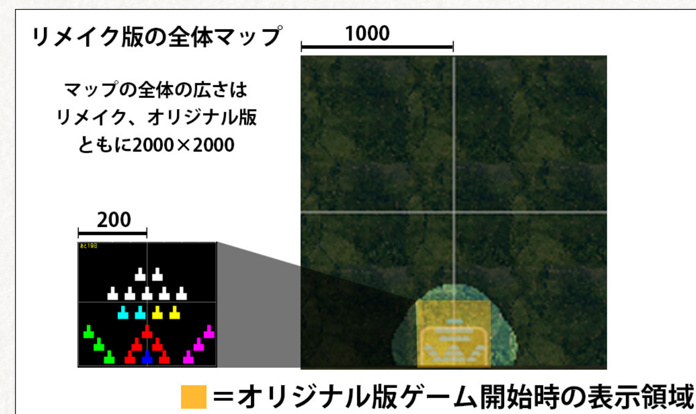
●コマンドについて

部隊には以下の命令を出せます。
出せる順番は、武田軍、上杉軍の部隊情報の並び順(番号の若い順)で、武田軍→上杉軍→武田軍…のように1武将ずつ交代に命令を出します。

移動	移動します。移動範囲は部隊の種類によります。本隊、護衛隊は移動できません。
攻撃	敵部隊を攻撃します。敵部隊がいないときは実行できません。
立て直し	戦意を上げます。人数が50未満になると実行できます。本陣は実行できません。
伝令 (オリジナル版のみ)	マップ表示を書き換えて周囲を確認します。選択した部隊を中心に距離200以内にいる部隊がすべてマップ上に表示されます。
待機	その場で待機し、何もしません。

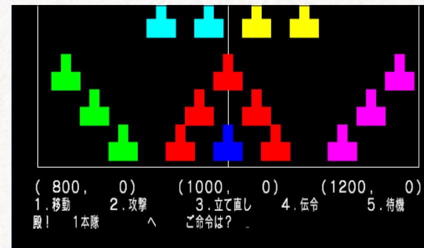
●マップについて

マップの大きさは、2000×2000です。
リメイク版では武田軍の部隊から見える範囲が明るく表示されます。
オリジナル版では、ゲーム開始時に武田軍がいる領域(X:800, Y:0 ～ X:1200, Y:400)が表示されています。



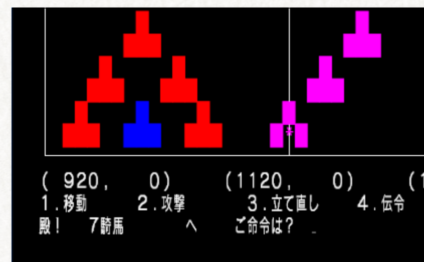
●オリジナル版の操作

「殿！　1本隊　へ　ご命令は？」と表示されたら、表示された部隊に対して指示を出します。何も入力せずにEnterを押すと、5(待機)を入力したことになります。



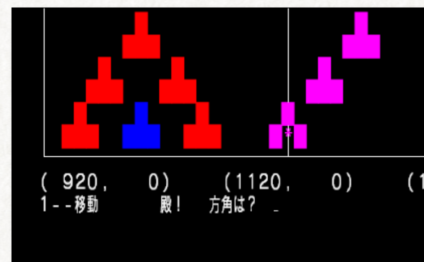
移動(本隊、護衛隊以外)

①4(伝令)を入力し、状況を確認します。
命令中の部隊には「*」が表示されます。



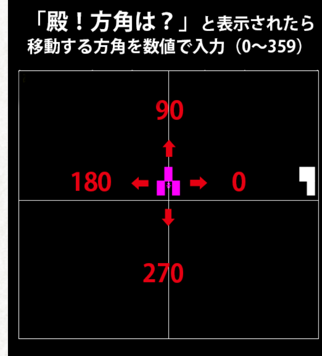
②1(移動)を入力します。

③「殿！方角は？」と表示されます。0～359の間で入力します。
数値は0を東として反時計回りに表します。(東:0、北:90、西:180、南:270)



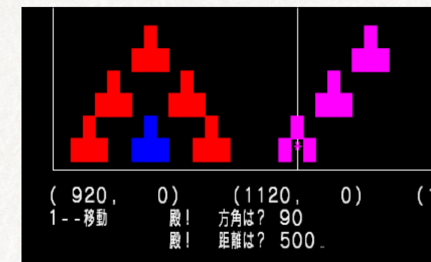
※③で何も入力せずにEnterを押すと、北(方角90)に最大値(騎馬隊500、その他部隊200)移動します。

※360～999も入力できますが、360～719は360を引いた数、720～999は720を引いた数と同じ場所に移動します。



④「殿！距離は？」と表示されます。騎馬隊の場合は1～500の間で、その他の部隊は1～200の間で入力し、Enterを押します。

※実際に動いた位置は、翌日に「4（伝令）」で確認できます。



攻撃

①4(伝令)を入力し、状況を確認します。

②2(攻撃)を入力します。

③敵が攻撃範囲内にいるときは、「殿！どれをやっつけますか？」と表示されます。右のリストに表示される番号から、攻撃する敵の番号をテンキーで入力します。

＊＊＊＊＊　攻撃　目標　＊＊＊＊＊

	部隊名	人数	戦意	位置 X--Y		成功率	被害
17	歩兵	100	10	1310	1028	6	27
18	歩兵	100	10	1350	1032	24	34
19	歩兵	100	10	1390	1036	31	40
20	歩兵	100	10	1430	1040	39	44
21	歩兵	100	10	1471	1046	42	44
22	歩兵	100	10	1512	1050	41	41
23	歩兵	100	10	1554	1056	26	36

※敵が攻撃範囲内にいないときも命令したことになり、「敵はどこにもいません！」と表示されます。

＊＊＊＊＊　攻撃　目標　＊＊＊＊＊

部隊名　人数　戦意　位置　X--Y　成功率　被害

敵はどこにもいません！！

④成功のときは成果が、失敗のときはメッセージが表示されます。